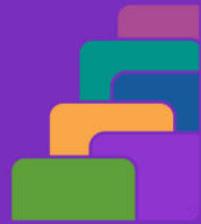




Unidad 6

Midamos longitud, tiempo, volumen líquido y peso

3



Lección 16

Diseñemos un juego de carnaval

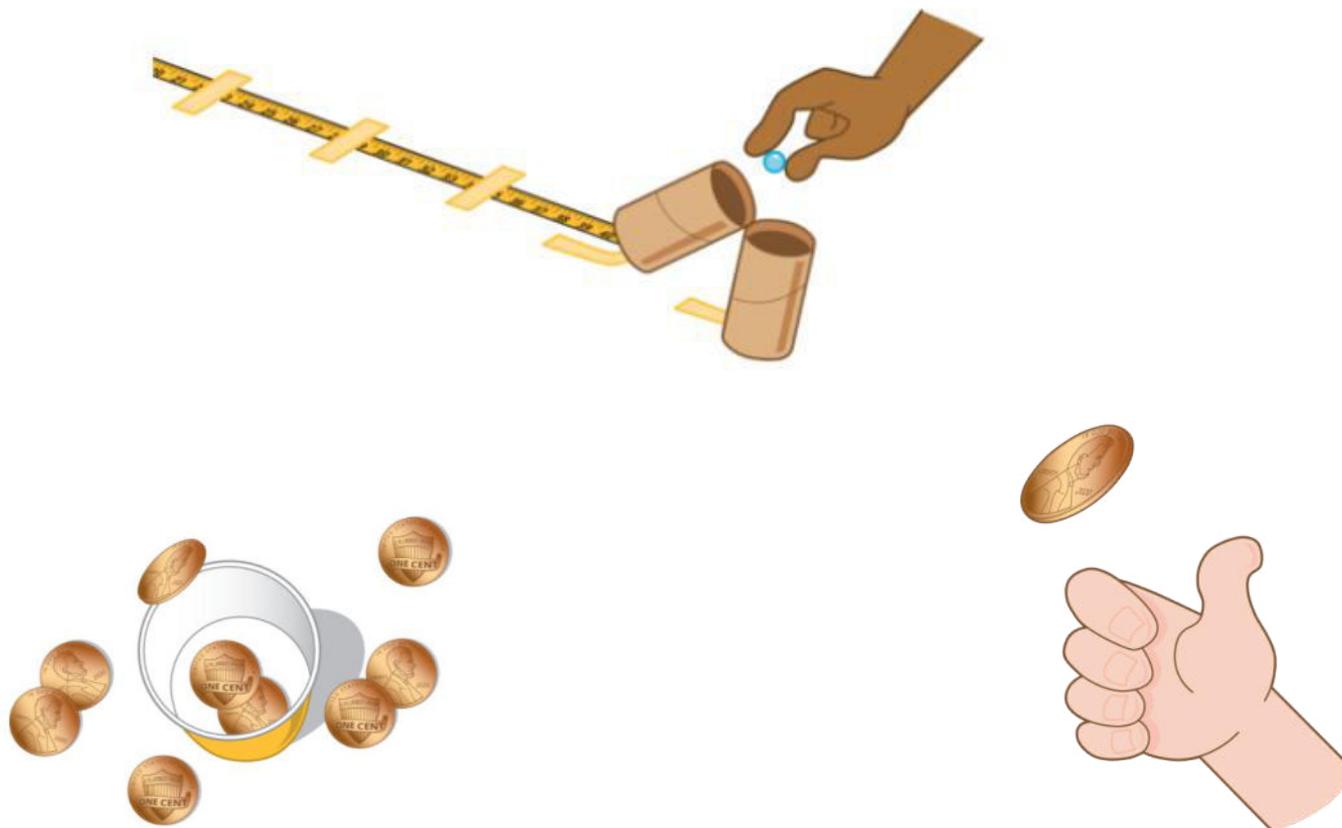
Objetivo de aprendizaje

Diseñemos un juego de carnaval.

3



¿Qué observas? ¿Qué te preguntas?



- ¿Qué hace que un juego sea bueno?
- ¿Cómo piensan que pueden ganar en cada uno de estos juegos?
- ¿Cómo podrían diseñar cada uno de estos juegos para que sea retador y justo?

Vamos a usar estos materiales para crear un juego. Discutan en grupo cómo pueden usar los materiales para crear su juego. Piensen en las reglas de su juego y en cómo alguien puede ganar.

1. Usen los materiales para diseñar su propio juego de carnaval.
¿Cuáles son las reglas de su juego?
¿Cómo gana alguien el juego?
2. Prueben su juego por lo menos una vez.
2. Rediseñen su juego para incluir al menos 2 de estos elementos:
 - medidas de longitud o distancia en pulgadas
 - tiempo transcurrido
 - multiplicación y división hasta 100
 - suma y resta hasta 1,000

Si tienen tiempo, jueguen el nuevo juego mejorado.

- Busquen a otra persona del salón con quien no hayan trabajado. Descríbanle las reglas de su juego y la manera como alguien gana.
- ¿Cómo rediseñaron el juego en su grupo?

- ¿Qué cambios observan?
- ¿Qué preguntas tienen para los diseñadores del juego?
- Si fueran parte de este equipo de diseño, ¿qué otras ideas propondrían para rediseñar el juego original?

This slide deck is copyright 2021 by Kendall Hunt Publishing, <https://im.kendallhunt.com/>, and is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License ([CC BY-NC 4.0](#)).

All curriculum excerpts are under the following licenses:

IM K–5 Math™ is copyright 2021 by Illustrative Mathematics®. It is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License ([CC BY 4.0](#)).

This material includes public domain images or openly licensed images that are copyrighted by their respective owners. Openly licensed images remain under the terms of their respective licenses. See the image attribution section for more information.

The Illustrative Mathematics® name and logo are not subject to the Creative Commons license and may not be used without the prior and express written consent of Illustrative Mathematics®.